

Volume 2 - 1990 No 4

BATMAN

Le Chevalier Noir attaque le NES !

TMHT

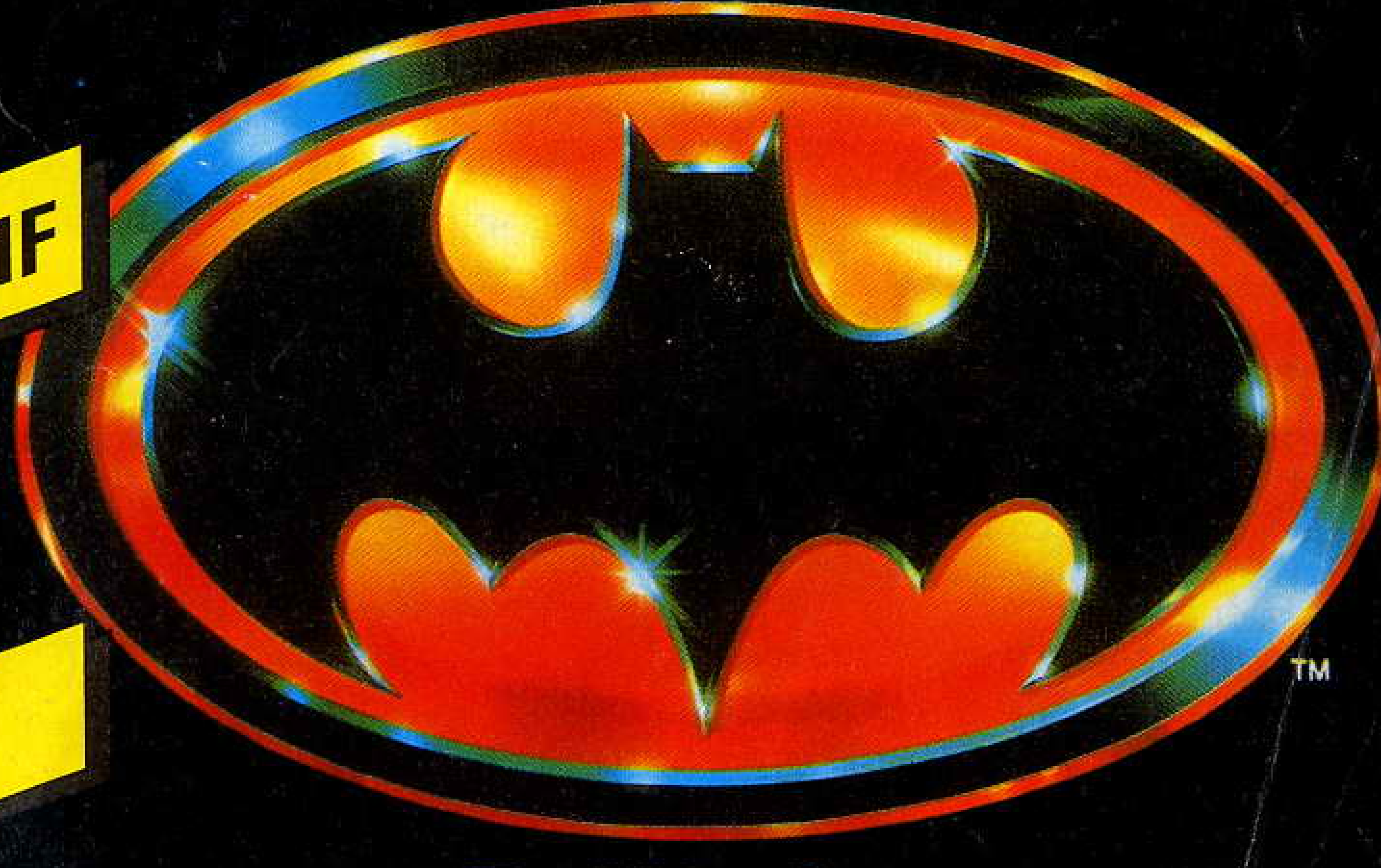
Elles sont arrivées !

COUP D'OEIL FURTIF

SEPT nouveaux jeux fort alléchants !

ZELDA II

Deux nouveaux palais dévoilés!







– Oncle Fester et Bionic Lester.....?!

Faites Votre Sélection!

Vous trouverez ci dessous la liste des jeux actuellement disponibles pour le SYSTEME NINTENDO.

SERIES AVENTURES

- **Fester's Quest**
- Goonies II™
- Kid Icarus™
- Legend of Zelda™
- Mega Man™
- Metal Gear™
- Metroid™
- Robo Warrior™
- Simon's Quest
- Super Mario Bros.™
- Super Mario Bros. 2™
- Zelda II - Adventure of Link

SERIES D'ACTION

- Airwolf
- Balloon Fight™
- **Batman**
- Clu Clu Land™
- Cobra Triangle™
- Ice Climber™
- Kung Fu™
- Pinball™
- **Skate or Die**
- **Teenage Mutant Hero Turtles**
- **Tetris**
- Tiger Heli™
- Wizards & Warriors™

SERIES PISTOLETS

- Duck Hunt™
- Gumshoe®
- Hogan's Alley™
- To the Earth™
- Wild Gunman™

SERIES PROGRAMMABLES

- Excitebike™
- Mach Rider™
- Wrecking Crew™

SERIES CLASSIQUES ARCADE

- Alpha Mission™
- Castlevania™
- Donkey Kong™
- Donkey Kong 3™
- Donkey Kong Classics
- Galaga™
- Gradius™
- Gunsmoke™
- Ikari Warriors™
- Life Force™
- Popeye™
- Rygar
- Rush 'N Attack™
- Section Z™
- Solomon's Key
- Top Gun™
- Trojan™
- Xevious™

SERIES SPORT

- Double Dribble™
- Fighting Golf
- Golf
- Ice Hockey™
- Mike Tyson's Punch-Out!!™
- Pro Wrestling™
- Rad Racer™
- R.C. Pro-Am™
- Slalom®
- Soccer
- Tennis
- Track & Field II™
- Volleyball
- Wrestlemania™

A VENIR

Adventure of Lolo	Automne
Bionic Commando	Automne
Blades of Steel	Automne
Bubble Bobble	Automne
Double Dragon II	Automne
Paperboy	Automne
Robocop	Automne
Silent Service	Automne
Spy vs Spy	Automne
World Wrestling	Automne







LA LETTRE DE SUPER MARIO

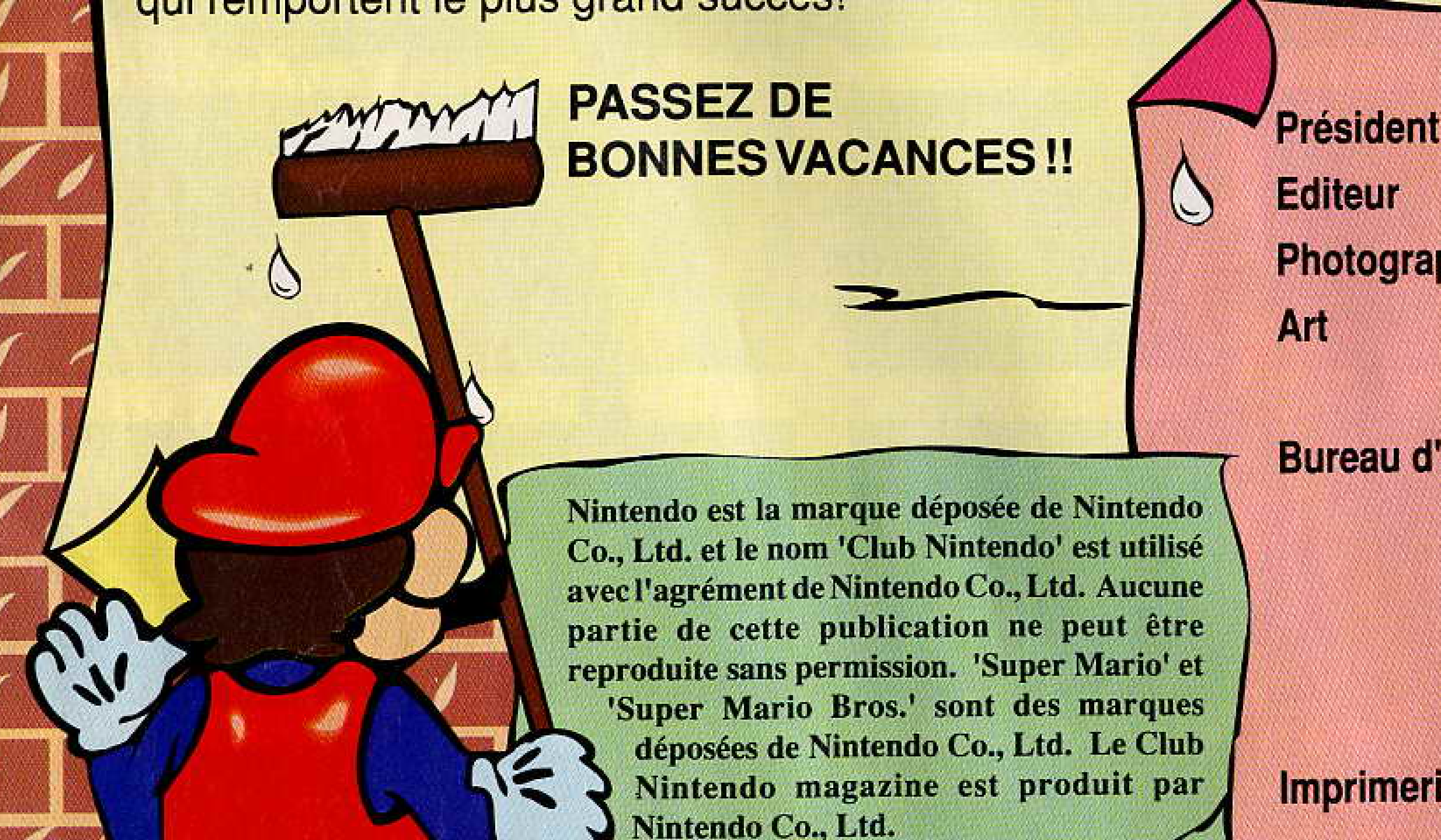
Sommaire

Maintenant que l'été est enfin arrivé, vous allez devoir vous trouver une saine occupation pour meubler vos journées sous le soleil. Que pouviez-vous rêver de mieux que ce numéro du Club Nintendo? Plus fourni qu'auparavant, il présente des jeux tels que "Batman" et "Teenage Mutant Hero Turtles" de nouveaux trucs que je vous conseille vivement d'essayer (surtout s'il pleut!), de nouvelles cartes de "the Adventure of Link", et tout un tas d'autres informations!

Vous trouverez aussi toute une série de coups d'oeil furtifs - avec des jeux comme "Robocop", "Bionic Commando", "Spy vs Spy" et "Bubble Bobble", qui ne manquera pas de vous faire saliver d'avance!

Une nouvelle rubrique apparait dans ce numéro et vous la retrouverez réguliérement le Profil des Joueurs. Elle vous offre une CHANCE exceptionnelle de nous parler de vous, de vos jeux favoris, de vos prouesses de vos ambitions, ect. Mark Smith, l'éditeur du Club Nintendo, vous livre son profil pour vous montrer le genre d'articles que nous attendons. Allez donc voir à la page Profil des Joueurs pour les détails!

Enfin, Luigi voudrait simplement dire un grand merci à tous ceux qui lui ont fait parvenir leur liste des Cinq Meilleurs Jeux. Continuez à nous les envoyer. Luigi les enregistre pour chaque numéro (pendant ce temps-là il ne fait pas de bêtises). Grâce à lui, vous pouvez enfin connaître les jeux qui remportent le plus grand succès!

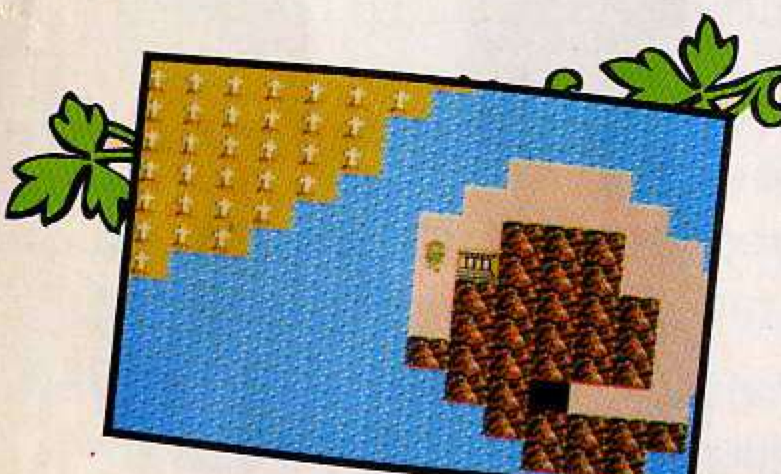


Président	Super Mario
Editeur	Mark Smith
Photographies	Dennis Hemmings
Art	Catalyst Publishing Nintendo Co. Ltd.
Bureau d'Edition	Club Nintendo B. P. 14 95311 Cergy-Pontoise Cedex France
Imprimerie	Catalyst Publishing Angleterre
Téléphone (Fr)	16 (1) 34 64 77 55

The Adventure of LINK

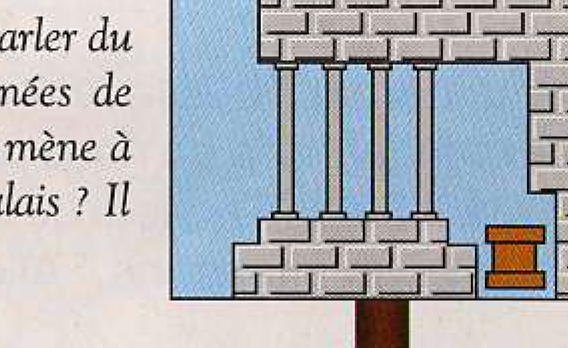
SPECIAL 2EME PARTIE

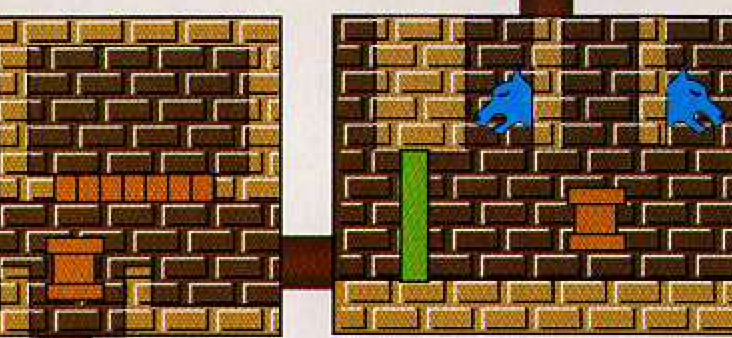
Faisant suite à notre série de cartes spéciales destinées à "'The Adventure of Link", vous trouverez dans ce numéro les palais 3 et 5. Mais, soyez prudent: le nombre d'ennemis et de pièges a sérieusement augmenté !!

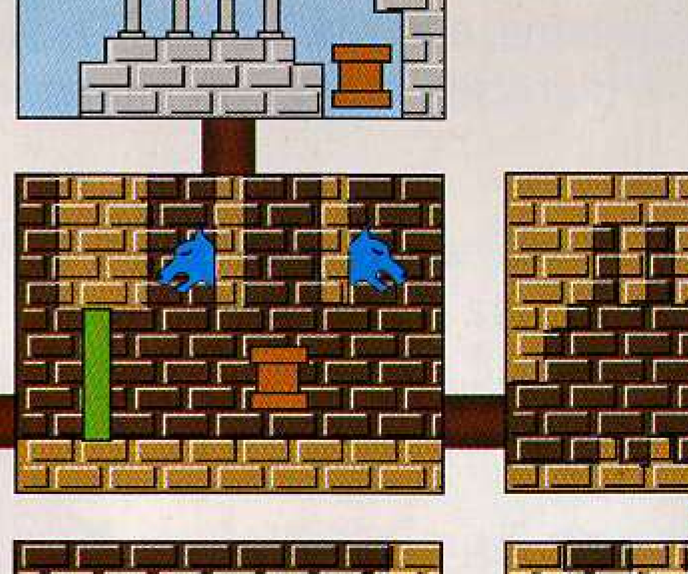


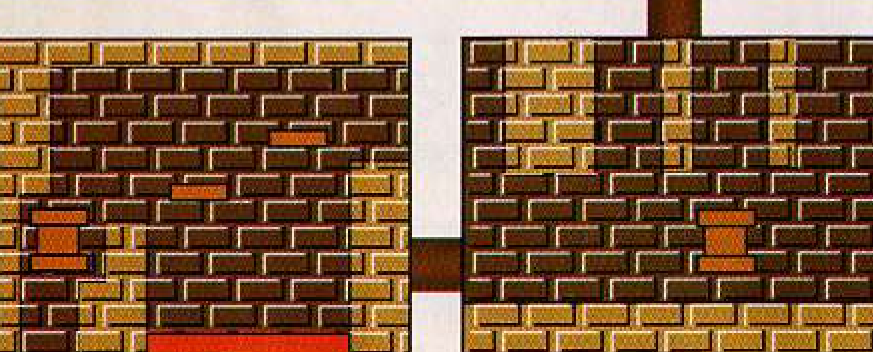
MAZE ISLAND PALACE

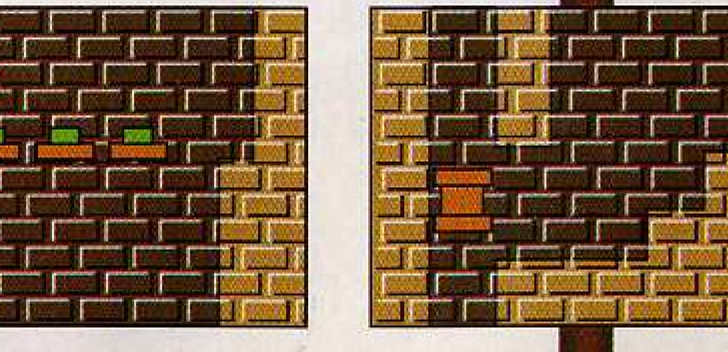
Après avoir traversé les océans, Link entend parler du Maze Island Palace. Après de longues journées de recherches éperdues, il parvient à un pont qui mène à cette île. Mais comment se rendre jusqu'au palais ? Il doit bien y avoir un chemin ...

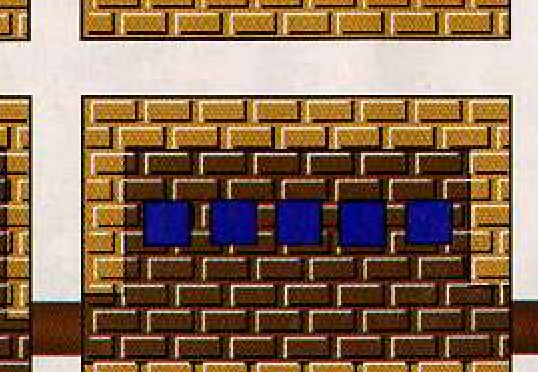


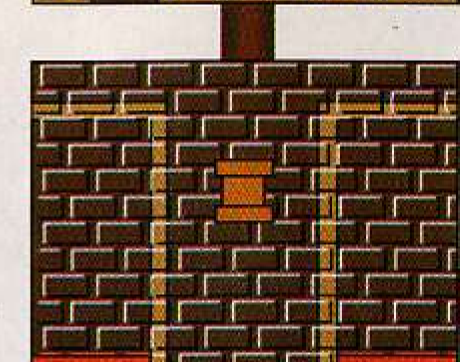


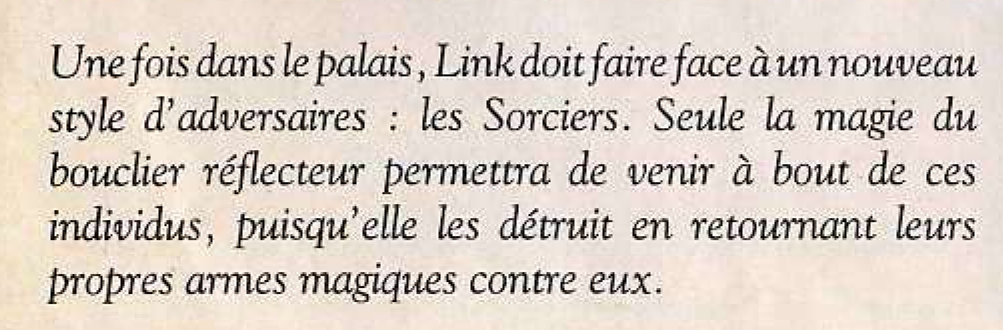


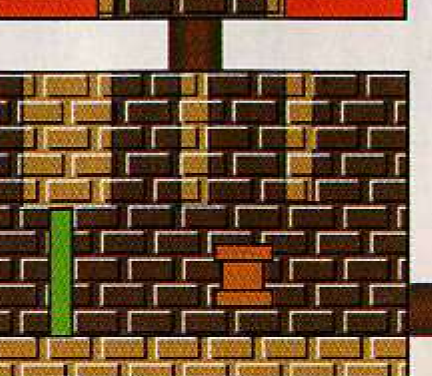


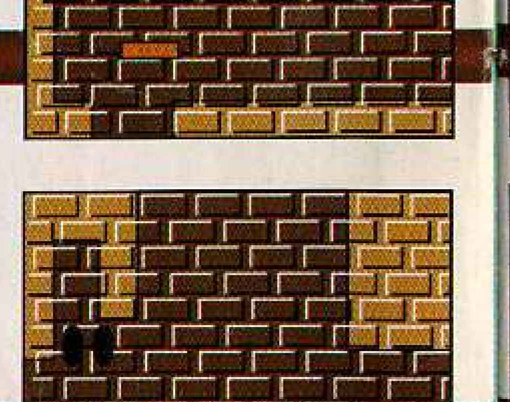


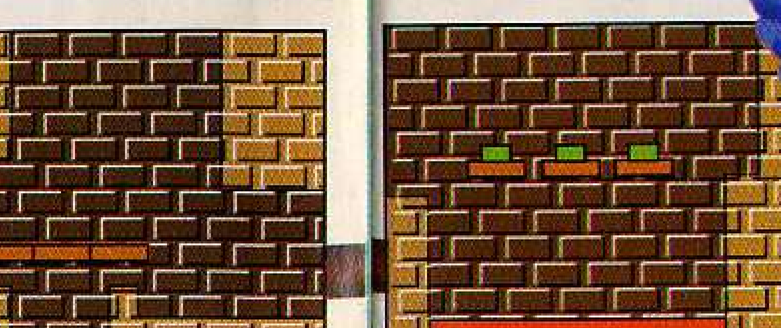








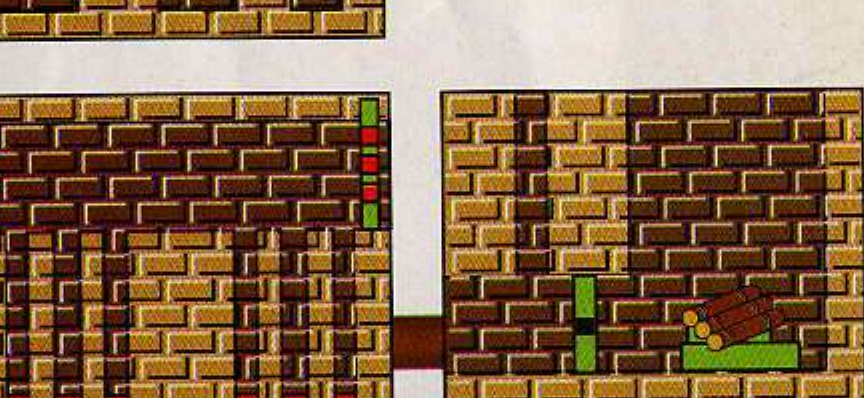


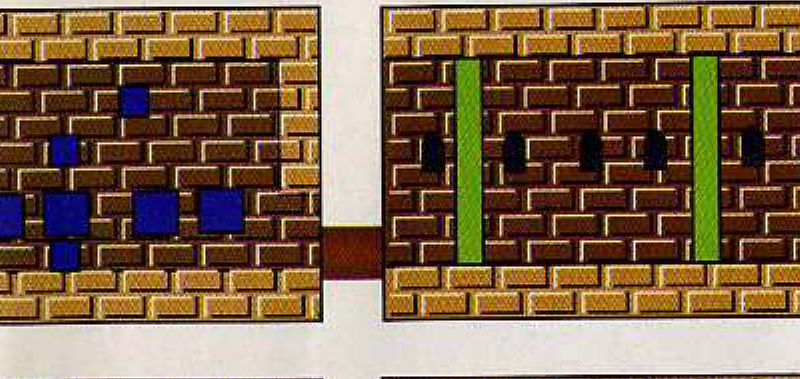


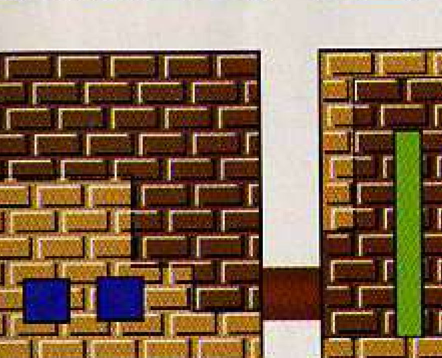
Une fois dans le palais, Link doit faire face à un nouveau style d'adversaires : les Sorciers. Seule la magie du bouclier réflecteur permettra de venir à bout de ces individus, puisqu'elle les détruit en retournant leurs propres armes magiques contre eux.

ISLAND PALACE

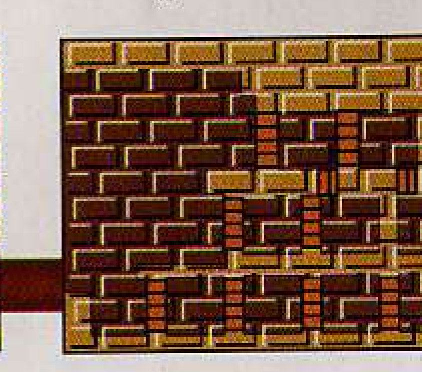
Ce palais se trouve au beau milieu de l'océan, et le seul moyen d'y parvenir consiste à emprunter le passage secret dissimulé sous la tombe du Roi ...

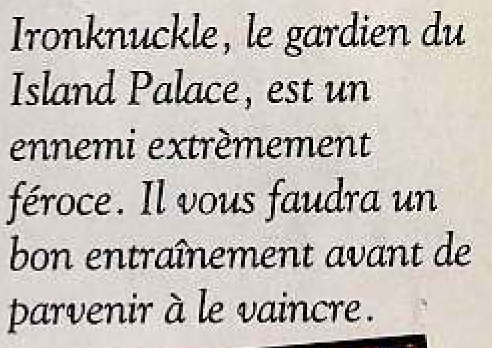


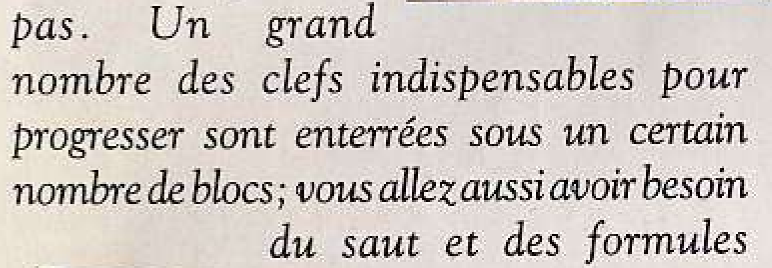


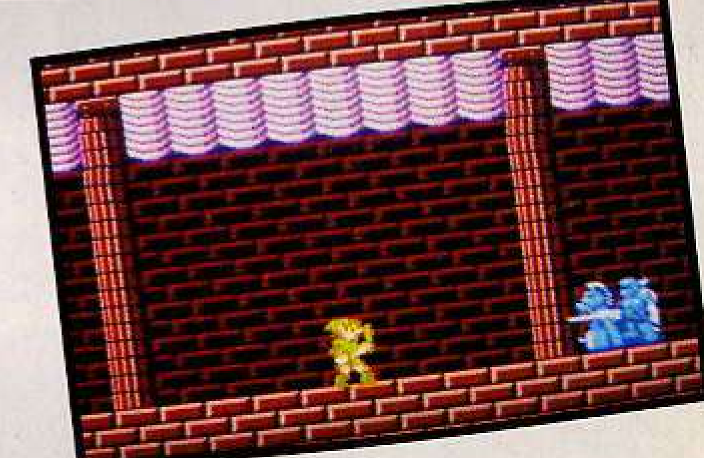






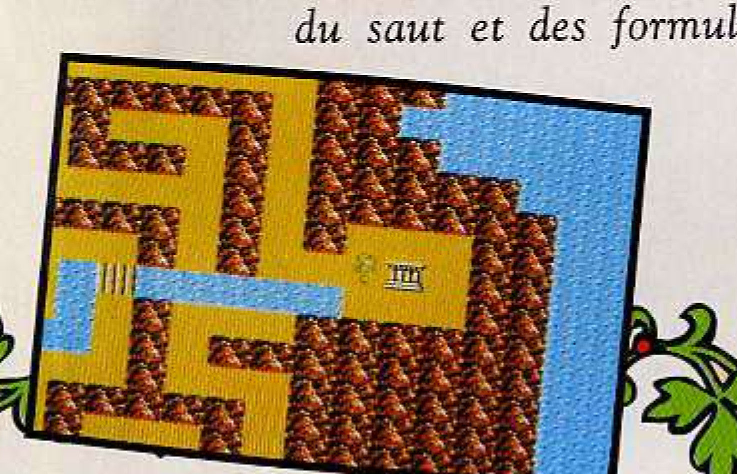


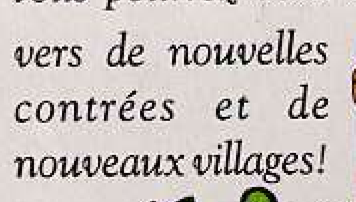




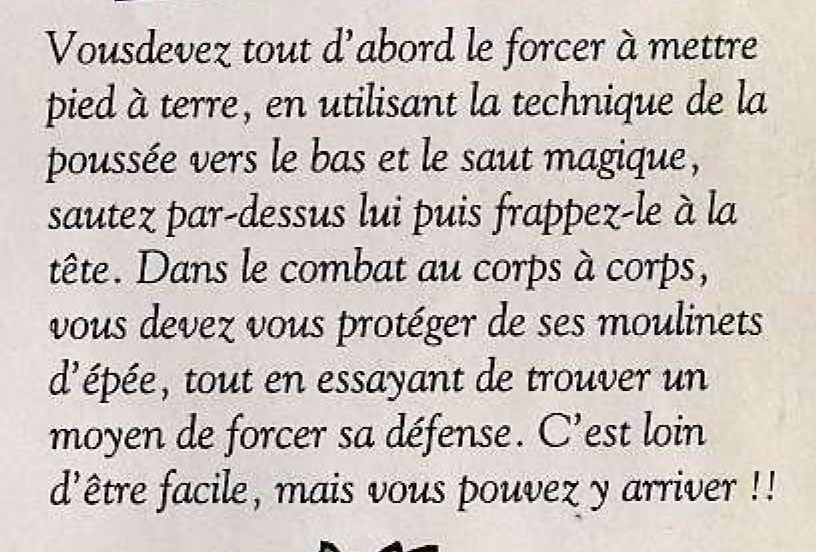
Ironknuckle, le gardien du Island Palace, est un ennemi extrêmement féroce. Il vous faudra un bon entraînement avant de parvenir à le vaincre.

La technique de la poussée vers le bas est d'une importance capitale ici; n'entrez pas dans le palais si vous ne la possédez pas. Un grand nombre des clefs indispensables pour progresser sont enterrées sous un certain nombre de blocs; vous allez aussi avoir besoin du saut et des formules magiques pour franchir les autres obstacles. Le radeau est habilement dissimulé dans le coin droit du palais. Dirigez-vous vers cet endroit avant toute chose. Une fois que vous l'aurez récupéré, vous pourrez vous déplacer sur l'océan vers de nouvelles contrées et de nouveaux villages!





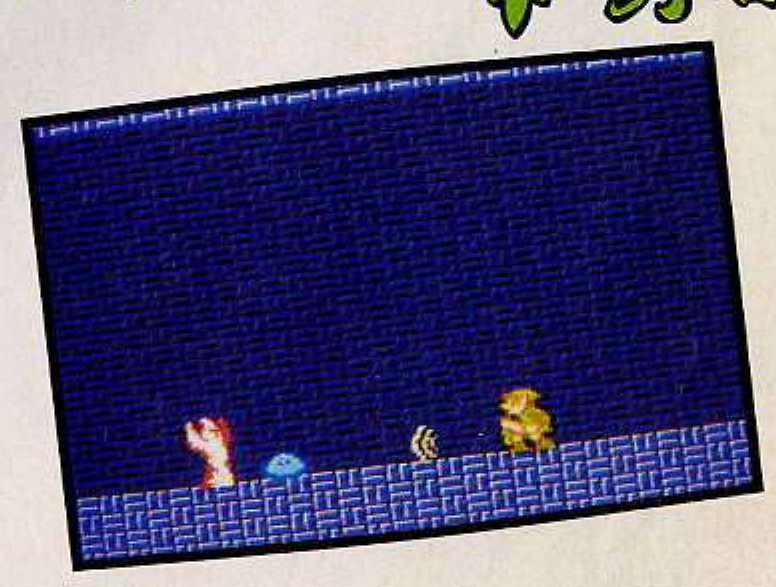




Vous devez tout d'abord le forcer à mettre pied à terre, en utilisant la technique de la poussée vers le bas et le saut magique, sautez par-dessus lui puis frappez-le à la tête. Dans le combat au corps à corps, vous devez vous protéger de ses moulinets d'épée, tout en essayant de trouver un moyen de forcer sa défense. C'est loin d'être facile, mais vous pouvez y arriver !!

En explorant l'aile est du palais, Link va découvrir les bottes ailées. Ces bottes vont lui permettre de conquérir de nouvelles régions d'Hyrule, et de poursuivre sa quête pour sauver la Princesse Zelda.

Un autre sorcier, Carrock, garde la statue du Maze Island Palace. En dépit de sa grande taille, il est très agile et terriblement puissant. Une fois de plus, Link doit avoir recours à la magie du bouclier réflecteur, en s'accroupissant dans le coin gauche de la pièce et en utilisant son pouvoir magique pour repousser l'image du sorcier contre lui-même. Link doit être attentif et éviter que Carrock n'apparaisse au-dessus de lui, sinon la lutte pourrait bien lui être fatale !!



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES



DU FIN FOND DES EGOUTS...

Turtlemania est là! Les quatre tortues, stars de la bande dessinée, des dessins animés et des films, ont opté pour le Nintendo Entertainment System dans une nouvelle aventure pleine d'action. Vous allez vous retrouver arpentant des égouts, nageant dans des barrages de retenue, rampant sur des toits et même patrouillant autour de la ville dans le Partywagon ! Donc, faîtes le plein de pizzas et préparez-vous à rencontrer Don, Leo et les autres dans l'un des jeux Nintendo les plus extraordinaires à ce jour!!

Leonardo est le maître du Katana (épée) qui lui procure un énorme pouvoir offensif ainsi qu'une excellente mobilité.



Don est la tortue la plus forte, mais aussi la plus lente.

Le Nunchaku de Mike est particulièrement efficace contre les ennemis de petite taille.



Le Sai de Raphaël est de loin l'arme la plus rapide, mais sa portée est vraiment très limitée.

EVIL FOOT CLAN

Shredder, chef du Foot Clan, a pour objectif de dominer le monde, et n'a pas l'intention de laisser une simple tortue dévoreuse de pizzas qui a grandi trop vite, l'interrompre dans sa sale mission. Ce caïd est vraiment un dur à cuire : le Dr Wily, du célèbre 'Mega Man', n'arrive même pas à la cheville de ce mégalomane !!

SHREDDER



Le Foot Clan est constitué de bandits monstrueux, et leurs actes ignobles comprennent entre autres: l'enlèvement d'April et de Master Splinter, la pose de bombes dans le réservoir et bien d'autres crimes encore. Les tortues ont pour mission de sauver leurs amis et de sauver la ville avant de laisser le courroux de Turtlepower s'en prendre à Shredder et ses adeptes.

ZONE........................ 1



Le Foot Clan a enlevé April, et les Tortues doivent la ramener, à tout prix. Après avoir exploré la ville et les égouts, et être venus à bout de Rocksteady et des autres obstacles, ils retrouvent April dans un vieil entrepôt gardé par Bibbop. L'une des tortues sera-t-elle capable de résister au tir groupé de Bibbop et de secourir April ?!

ZONE........................ 2



Pendant sa détention par le Foot Clan, April entend parler des projets de destruction des égouts par Shredder. Huit mines sont posées dans les égouts et doivent donc être désamorcées; mais le temps est compté, et de dangereux obstacles viennent entraver cette opération. Le travail en équipe est primordial ici.

ZONE........................ 3

Après être retournés à leur appartement, les Tortues découvrent que Master Splinter a été pris en otage. Elles se rendent aussi rapidement qu'elles le peuvent jusqu'à leur Partywagon, et commencent à patrouiller dans la ville à la recherche de leur précepteur.

Des barricades parsèment la ville, et il y a un bon nombre d'immeubles et d'égouts à explorer. La bataille finale a lieu sur les toits et les oppose à la Meka Turtle magique, qui détient Splinter prisonnier loin au-dessus de la ville.

PIZZA POWER !

Les amateurs des "Teenage Mutant Hero Turtles" savent parfaitement que nos héros se gavent de pizzas. Dès qu'ils en mangent, leur pourvoir augmente - ne les gaspillez pas pour des tortues qui ont déjà un niveau d'énergie maximum !



VICTOIRE SUR SHREDDER

Pour réussir les six zones, il faut faire preuve d'une grande habileté et d'une bonne appréciation. Essayez de changer de tortue quand le niveau d'énergie en cours est trop faible, et plus spécialement au niveau deux, sinon les effectifs du groupe commenceront à décliner sérieusement ! "TMHT" est un jeu riche en émotions, aux graphismes superbes, et absolument passionnant - Ne passez pas à côté !

Les Meilleurs Scores

CASTLEVANIA

1,162,300	Robin Jansema	Hollande
1,505,100	Hans Steinraht	Hollande
1,440,490	A Tramontana	Hollande
1,086,220	Kevin Power (10)	G-B
1,042,900	Jose Fernandez	France
99,770	W Versteegen	Hollande
437,790	Linda Hilton (34)	G-B

COBRA TRIANGLE

939850	Patrick Rietvink (12)	Hollande
835250	Stephan Uehlinger	Suisse
717850	Jehan Leyton (13)	Hollande
713050	Mark Naftel (17)	Guernsey
510600	Martin Cater (11)	G-B
123000	Gabriel Amaral (9)	G-B

GHOST 'N GOBLINS

7625500	Naveed Chaudry	G-B
4625900	Ken Philips	G-B
414100	Patrick De Pauw	Belgique

GRADIUS

3441400	Paul Blount (13)	G-B
342800	Cedric Vassal	France
3375200	Jos Hoerchner	Hollande
2831200	Ywan Haarloo	Hollande
2662900	Tim Claus (9)	Allemagne
2115000	Michiejs Kein (12)	Belgique
2021600	Paul Stokes	G-B

GUNSMOKE

999990	Mark Naftel (17)	Guernsey
999990	Phillippe Tanguy	France
675090	Patrick De Pauw	Belgique

KID ICARUS

9999999	Roger Masters (21)	G-B
9999999	Corrie Staal	Hollande
9999999	Xavier Gibert (17)	France
9999999	Stephane Carteret	France
9999999	Thibaut Maximilien (7)	France
9999999	Robert Noels (9)	Belgique
9999999	Joroen Hulst	Hollande
9999999	Jos Hoerchner	Hollande
9999999	Vlada Slojanovic	Hollande
9999999	J Schwarzeneker	Austria

KUNG FU

933190	Karl Roberts (12)	G-B
765440	Christian Vu (13)	France
729510	Andre Vu (12)	France
589000	J Carlos Martinez	Espagne
570770	Nikkide Boer	Hollande
502050	G Moreland	G-B
477700	D W G C Navis	Hollande
466320	Santiago Garcia	Espagne
411150	Ivan Garcia	Espagne

LEGEND OF ZELDA

Termine en 0 vie:

	D Hart	G-B
	Pierre Jonkers	Hollande
	Dirk Schapp	Hollande
	Bart Brands (12)	Hollande
	Dirk Brands (7)	Hollande
	F Demangeot (15)	France
	Mark Soutzen	Hollande
	Khalid Labjaoui	Hollande
	Peter Dirks	Hollande
	Jolue Casteels	Hollande
	Maikel Kokx (14)	Hollande
	Jan en Wiebe de Vos	Hollande

MACH RIDER

704980	Vlada Slojanovic	Hollande
704980	Pablo v.d Lugt	Hollande
552450	Bram Vermeulen	Belgique
337070	Ludovic Wingering (13)	France
340820	Christophe Dervose (13)	Belgique
288370	Willard Leefers (11)	Hollande

MEGA MAN

9999890	Susan Whittington	G-B
9999890	Darren Pinchen	G-B
3281600	Theo Strick	Hollande
3195000	Oliver Priuat	Hollande
2101500	Serge Brun	Suisse

PINBALL

871810	Ing. Gerhard Ebert (45)	Austria
856790	Erika Ebert (38)	Austria
749040	Jurgen Lamaire (11)	Belgique
516580	Arnaud Crean (11)	France
316860	David Hayes (10)	G-B
304810	Xavier Jacobs (12)	Belgique

R C PRO-AM

262335	Karl Webber	G-B
259707	Matthias Muller	Allemagne
189864	L Alberto Martinez	Espagne
185675	Chris Dye	G-B

ROBOWARRIOR

7161900	K Van Berg	Hollande
6137400	Peter Grossauer (53)	Austria
5975000	Jim Wilson	G-B

RUSH 'N ATTACK

3016700	Adam Laycock	G-B
2251200	Andreas Fischer	Suisse
2073600	Luis Russel	G-B
1495300	Ben Ploeg	Hollande
1363100	Alex Meloy	G-B
1345400	David Roy (16)	France
1228900	Ashley Kranenborg (8)	Hollande
1077900	Karl Roberts (12)	G-B
1059100	Michael Lee	G-B

TIGER HELI

999760	Patrick Levant	Hollande
223790	Darren Pinchin	G-B
218760	Robin Burton	G-B

TROJAN

998200	Marc Bidault	France
340500	Luis Jorda	Espagne
248050	Jarno Posthumus (12)	Hollande
183000	Sascha Ryser	Suisse
158800	David Kelly (15)	G-B
144200	Ashley Alderson (16)	G-B

WIZARDS & WARRIORS

287890	Ady de Bodt	Belgique

XEVIOUS

463510	Xavier Baguet	France

Et voilà! Encore quelques efforts et vous arriverez à les battre. Si c'est déjà fait, n'oubliez pas de nous envoyer votre score, votre nom, votre adresse, votre âge et une photo de l'ecran à l'appui à l'adresse suivante: Club Nintendo, BP 14, Cergy Pontoise Cedex, France.



LES EXTRA-TERRESTRES SONT PARMI NOUS!!



Alors qu'il profitait d'un beau clair de lune, l'Oncle Fester fut brutalement interrompu dans ses méditations par l'arrivée d'extra-terrestres hostiles. Non seulement ces visiteurs dérangèrent notre brave Oncle Fester, mais ils enlevèrent ses concitoyens à l'aide d'un puissant rayon de téléportation, avant de prendre possession des environs.

Fester a peu apprécié tous ces événements bruyants et perturbateurs; il s'est donc retranché dans son grenier pour le restant de la nuit. Il n'en est ressorti qu'au petit matin, armé de son étrange fusil à ondes, avec pour ferme intention de libérer ses voisins emprisonnés par ces êtres gluants.

RENCONTRE AVEC LE RESTE DE LA FAMILLE ADDAMS

Bien que Fester soit la star de ce jeu, les autres membres de sa famille font des apparitions tout au long de l'aventure. Chacun d'eux remet à Fester un objet différent pour combattre les extra-terrestres; il a donc tout intérêt à aller frapper à leur porte !



PUGSLY

Bien que très jeune, il peut faire démarrer l'aventure de Fester sur les chapeaux de roue !



WEDNESDAY

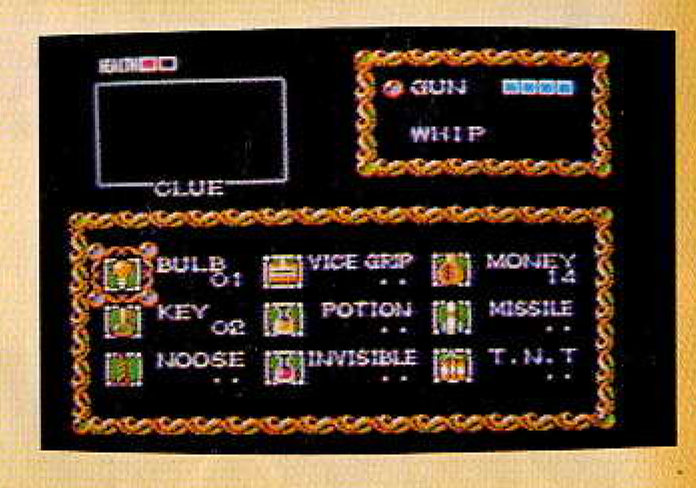
Ses poignes d'acier ne ralentiront sûrement pas Fester !!



THING

Récupérez de l'énergie avec les potions de Thing. Faufilez-vous en utilisant l'invincibilité!!

OBJETS



Au fur et à mesure que Fester détruira les extra-terrestres, il trouvera parfois des objets utiles dans leur sillage. Des ampoules de lumière l'aideront à voir dans les souterrains, des clefs lui permettront d'ouvrir des portes et des symboles "fusil" et "fouet", lui seront aussi d'un grand secours - attention aux symboles de couleur rouge : ils diminuent son pouvoir !!

HOT DOGS

Fester adore les hot dogs, et ils sont d'un prix relativement abordable ! En plus, ils lui permettront de récupérer les forces qu'il aura perdues dans la bataille !!



EXPLORATION DES ENVIRONS

La ville natale de Fester est assez vaste. Elle comporte des routes, des jardins, un port, des rivières et tout un tas d'autres éléments dont notre héros doit tenir compte. Méfiez-vous car on est bien loin d'une aimable visite touristique : Fester devra aussi explorer des égouts et traverser des immeubles répugnants.

LA VILLE



La ville de Fester n'est pas vraiment construite comme un labyrinthe, mais on pourrait s'y perdre très facilement. Il est donc préférable d'en consulter le plan au fur et à mesure que vous progressez.

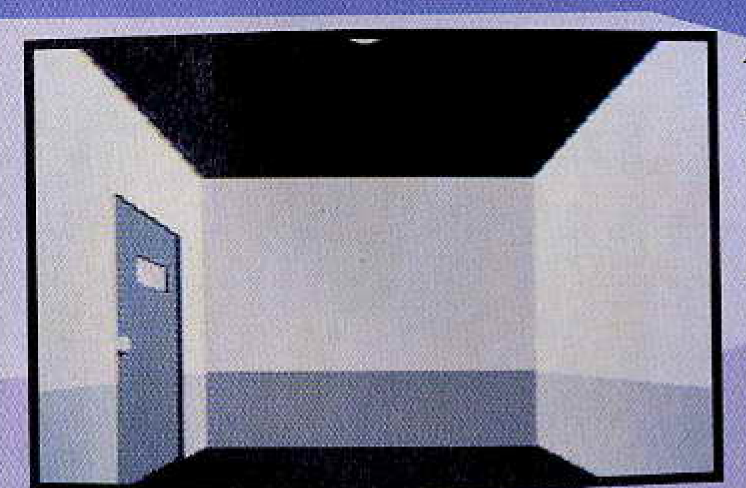
Toutes les voies et jardins mènent à des endroits mystérieux mais extrêmement importants, tels que les immeubles qui servent de repaire aux extra-terrestres.





La ville proprement dite grouille littéralement d'extra-terrestres, qui deviennent plus visqueux et plus repoussants au fur et à mesure que Fester avance. Ils ne sont peut-être pas gros mais, sacré nom d'un chien, ce qu'ils peuvent être coriaces !!

LES IMMEUBLES



A côté de la résidence de la Famille Addams, d'autres maisons appartenant aux voisins de Fester sont aujourd'hui habitées par les chefs ennemis. Elles ont été restructurées en labyrinthes, rendant la quête de Fester un peu plus difficile.

Lorsque Fester va découvrir le monstre de l'espace à la mine repoussante, il devra évaluer les objets et armes qui seront le plus efficaces contre lui avant que son adversaire n'ait eu le temps de le rouer de coups. Il doit vaincre tous ces chefs ennemis avant de pouvoir pénétrer dans l'OVNI et terminer sa mission.



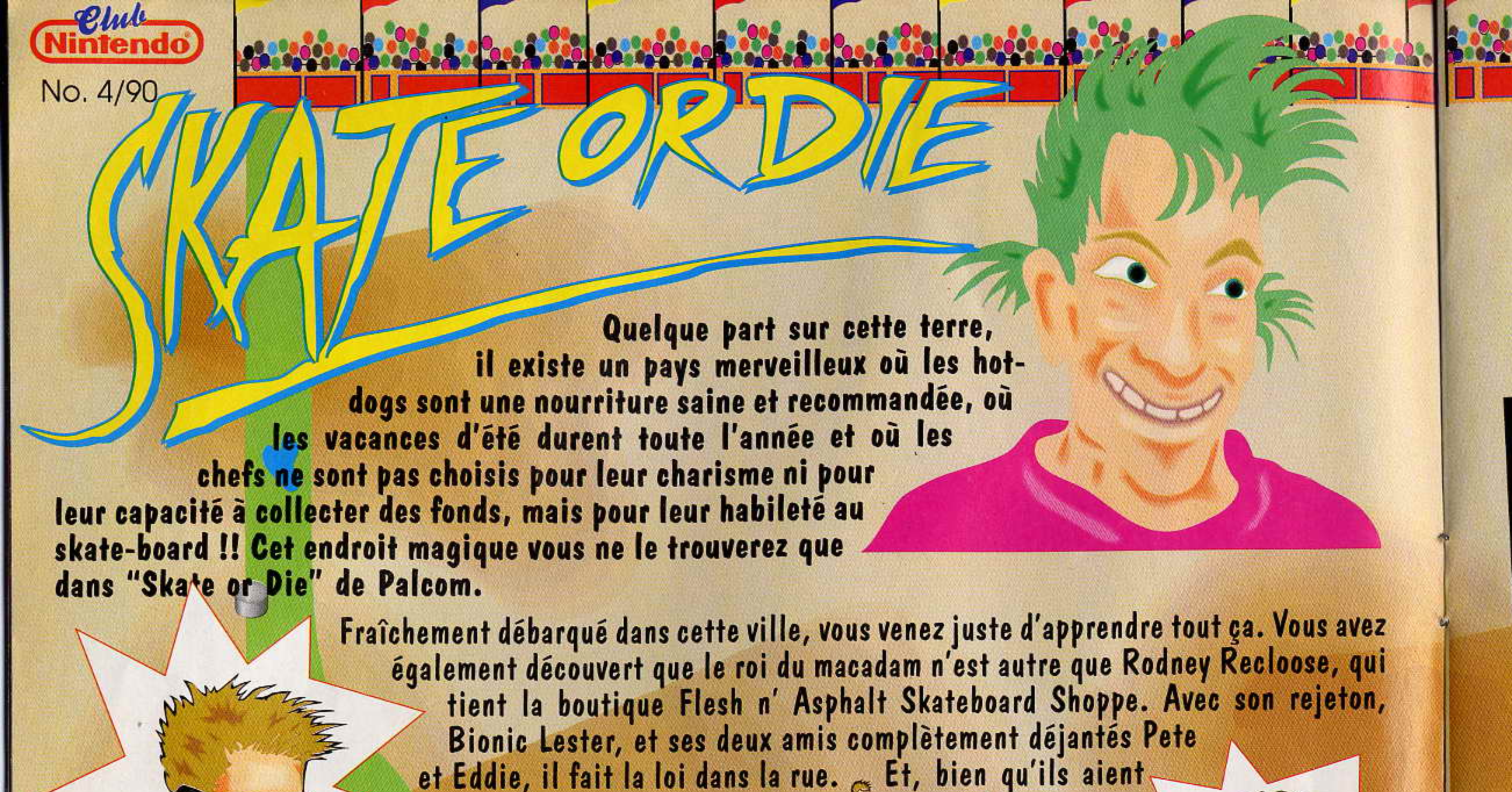
LES EGOUTS

En traversant les égouts, Fester peut atteindre des parties de la ville inaccessibles par tout autre moyen. Mais les ennemis ont eux aussi découvert ces voies souterraines infestées de rats. Fester va donc devoir rester sur ses gardes tout au long du chemin!!



TUYAUX UTILES

Lorsque vous démarrez, remontez la rue principale, et augmentez votre puissance de tir en abattant les extra-terrestres ... Assurez-vous que vous avez récupéré les quatre premiers objets auprès de la famille Addams avant de vous attaquer à McWimple. Une fois que vous l'aurez achevé, vous aurez atteint le point de non-retour ... Dès que possible, utilisez les stands de hot dogs au lieu des potions pour récupérer l'énergie perdue, et ... BONNE CHANCE !!!



SKATE OR DIE

Quelque part sur cette terre, il existe un pays merveilleux où les hot-dogs sont une nourriture saine et recommandée, où les vacances d'été durent toute l'année et où les chefs ne sont pas choisis pour leur charisme ni pour leur capacité à collecter des fonds, mais pour leur habileté au skate-board !! Cet endroit magique vous ne le trouverez que dans "Skate or Die" de Palcom.

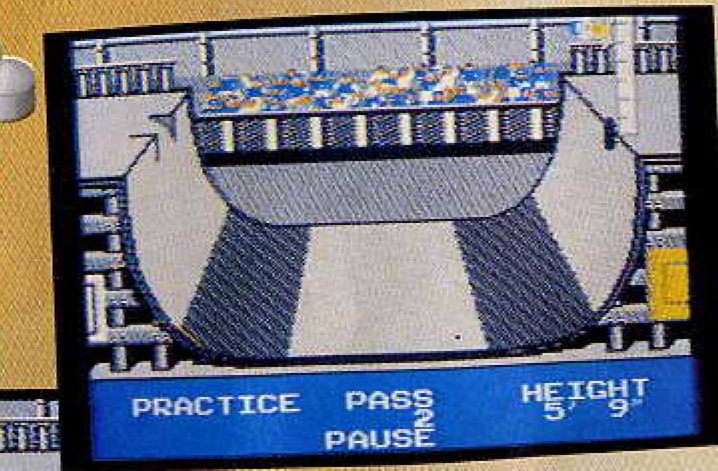
Fraîchement débarqué dans cette ville, vous venez juste d'apprendre tout ça. Vous avez également découvert que le roi du macadam n'est autre que Rodney Recloose, qui tient la boutique Flesh n' Asphalt Skateboard Shoppe. Avec son rejeton, Bionic Lester, et ses deux amis complètement déjantés Pete et Eddie, il fait la loi dans la rue. Et, bien qu'ils aient pris au sérieux votre défi au skate, ils ont du mal à se sentir vraiment menacés ...

FREESTYLE

Même s'il s'agit d'un parcours libre, vous allez devoir effectuer quelques figures très risquées si vous voulez gagner ces points bonus ! Alors faites-moi valser vos pieds, prenez appui sur vos mains, faites tournoyer vos planches, et époustouflez Pete avec une technique des plus radicales qu'il n'est pas près de revoir d'ici longtemps! Tout n'est qu'une question de synchronisation : un seul faux mouvement et vous risquez de ruminer des débris de rampe pendant des semaines et des semaines !!

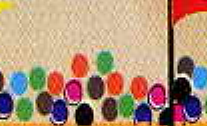
HIGH JUMP

C'est une chance que Rodney et ses adeptes aient un Q.I. au ras des pâquerettes : il faut avoir une sacrée jugeotte pour tenter ce coup-là ! Mais faîtes de votre mieux. Même si c'est dangereux, les points importants que vous pouvez gagner valent bien un effort !

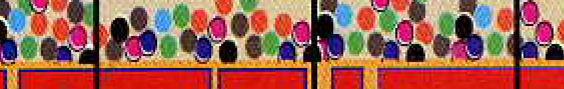


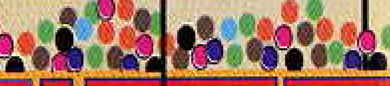
Une fois que vous êtes dans la zone "U", plus question de revenir en arrière. Une bonne poussée sur la plate-forme vous donne un léger avantage dans votre combat contre la pesanteur, ensuite c'est à vous de trouver le bon déplacement des pieds pour atteindre les sommets !!











DOWNHILL RACE



Lorsque vous êtes sorti de la rampe, c'est à Boulderdash Park que vous vous retrouvez pour la course la plus rude qui soit ! Le gardien du parc, Rick Ranger Jr., relâche sa surveillance en se rendant chez le marchand de beignets, et vous laisse la place nette et vide pour que vous fassiez la démonstration à Rodney de ce que signifie véritablement Skate or Die. Un chemin traverse tout le parc, mais les obstacles les plus féroces se trouvent de chaque côté de la route. Ne tenez pas compte des avertissements "Pelouse interdite" - si vous voulez vraiment récolter un maximum de points, vous allez devoir voltiger sur des rampes, traverser baissé des tunnels, slalomer entre des drapeaux et d'une manière générale faire une démonstration qui laisserait Michael Jackson lui-même sur le flanc !!



JAM



L'allée où a lieu l'épreuve du Jam est jonchée de poubelles qui débordent de tous côtés, de bouteilles répugnantes et de cadavres de boites de conserves. L'allée est peut-être très sale, mais l'action l'est bien plus encore ! Lester est à vos trousses. Tapez et cognez dans les ordures tant que vous le voudrez, mais gardez un oeil attentif sur votre adversaire: il n'a pas l'intention de vous laisser filer sur votre planche !

Vous récupérez des points en mettant les bouteilles dans la poubelle et en écrasant les boites vides, et vous recevrez un méga-bonus si vous parvenez à pousser Lester dans l'allée infestée d'ordures. Le hic c'est que si vous le manquez, il va être ABSOLUMENT furieux contre vous ... !





POOL JOUST

L'épreuve de la joute se joue dans un bassin vide et vous affrontez un bopper - attention, maintenant, Lester ne prend plus ça pour un simple jeu ! Allez-vous oser l'affronter, ou bien viser moins haut et vous attaquer aux plus faibles Pete ou Eddie ... A vous de choisir, à vous de voir ! Mais ne comptez pas sur une nouvelle chance si vous ne gagnez pas ce combat ...



"SKATE OR DIE", c'est d tout nouveau-tout beau ! L jeu simule savamment l technique du skate-board et offre un super graphism et des effets sonore prenants. Ne le manquez aucun prix ... sinon Leste pourrait bien se fâcher !

UN SEUL HOMME EST CAPABLE DE SAUVER GOTHAM CITY...

BATMAN

REJOIGNEZ BATMAN DANS SA LUTTE CONTRE LE CRIME

Bien qu'il y ait de grands projets en vue pour fêter le 200 ème anniversaire de Gotham City, la population n'a pas l'âme aux festivités. Le crime et la violence règnent sur la ville entière, et les autorités se sentent incapables de traiter avec l'homme qui se cache derrière toute cette horreur : l'ignoble Joker.

En fait, la ville a besoin d'un héros. Quelqu'un qui soit capable d'affronter le Joker et de mettre fin à son règne de terreur, anéantissant ainsi la violence qui règne dans Gotham City. Ce héros en question n'est pas exactement ce à quoi ils s'attendaient, mais il correspond exactement à ce dont ils avaient besoin ...

LES PERSONNAGES

BATMAN: Vous êtes Batman et vous devez arpenter Gotham, empêchant tout acte criminel et détruisant le Joker et ses sinistres acolytes. Outre sa grande force et son agilité sans pareil, Batman est doté d'un certain nombre de Batarmes.

VIKI VALE: Journaliste-photographe téméraire, Viki Vale est actuellement sur la piste du mystère du gaz empoisonné, l'une des nombreuses manifestations terrifiantes de l'esprit maléfique du Joker.



JOKER--THE CITY'S EVIL LEADER
HE HAS SPREAD POISONOUS NERVE
GAS ALL OVER TOWN AND HAS
TERRORIZED THE POPULATION.

LE JOKER: Le Joker, personnification-même du diable, a une âme pervertie, que reflète bien son ignoble visage. Ses actes violents contre l'humanité durent depuis trop longtemps. Il est grand temps d'y mettre un terme!

LES BATARMES

Trois armes différentes sont à la disposition de Batman; mais, avant de pouvoir les utiliser, il doit ramasser le symbole de chaque arme. Chaque symbole lui accorde dix points d'arme, qui sont utilisés lorsqu'il tire avec chaque arme.

FUSIL HARPON - Ce fusil lance un harpon et coûte un point.

DAGUE - Ce poignard fend l'air dans trois directions, et est très utile contre les ennemis volumineux. Il coûte trois points d'arme.

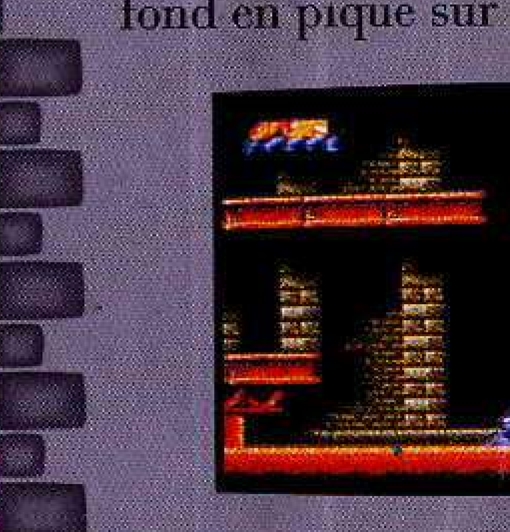
BATARANG - Cette arme fonctionne comme un boomerang, revenant sur Batman après avoir été lancé contre l'ennemi. Il coûte deux points.

GOTHAM CITY

Batman commence sa mission dans les rues désertées de Gotham. Il doit venir à bout d'un certain nombre d'ennemis avant de parvenir au site de construction à l'abandon. Là, d'autres hommes du Joker l'attendent, et Batman va devoir recourir à sa grande agilité pour escalader la charpente en acier tout en échappant aux ennemis. A la fin du premier niveau,



Batman affronte Killer Moth, superbandit désigné par le Joker pour détruire le Héros à la Cape. En se tenant au bord de la pièce, Batman peut éviter les balles mortelles de Killer Moth, puis venir à bout du scélérat avec son Batarang, lorsqu'il fond en piqué sur le Chevalier Noir.

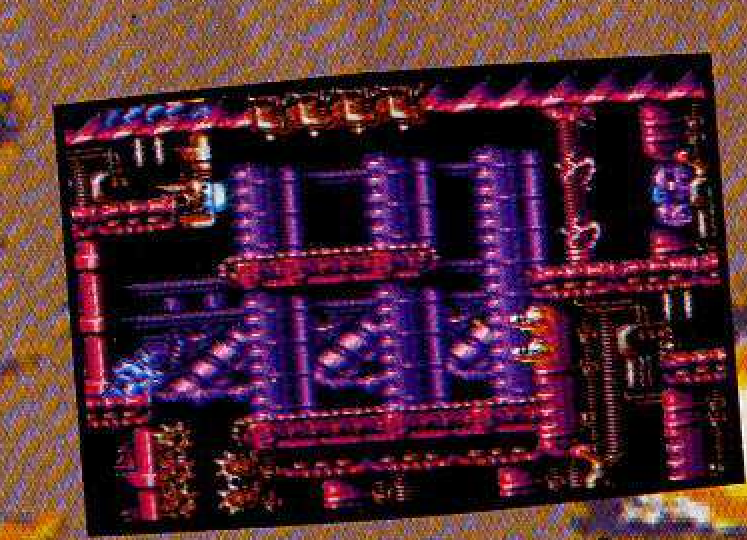


L'USINE CHIMIQUE AXIS



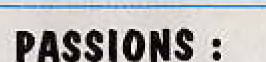
Après son combat contre Killer Moth, Batman décide d'aller faire un tour du côté de l'Usine Chimique, où le Joker fabrique son Smyltex mortel. Avec son saut spectaculaire par-dessus les murs (qui permet à Batman de s'agripper à un mur, et de sauter par-dessus), le Chevalier Noir doit trouver la voie qui le mènera à l'usine pour déceler la source du pouvoir maléfique.

Des robots ultra-perfectionnés gardent la source du pouvoir maléfique des Usines Chimiques Axis; notre super-héros va donc devoir avancer à pas de loup et rester vigilant pour passer au niveau 2-2. Des câbles électriques mortels rendent sa progression encore plus ardue, et là encore une extrême précision dans ses sauts lui est vitale.



Les dernières épreuves du deuxième niveau se déroulent à l'intérieur de l'usine de traitement chimique, puis au coeur-même de l'usine. Les machines de l'usine sont précises et puissantes, et le moindre faux mouvement pourrait bien sonner la fin des aventures héroïques de Batman. S'il parvient au centre névralgique de l'usine, il pourra interrompre la production du poison mortel Smyltex, émanation du Joker, et sauver ainsi de nombreuses vies.

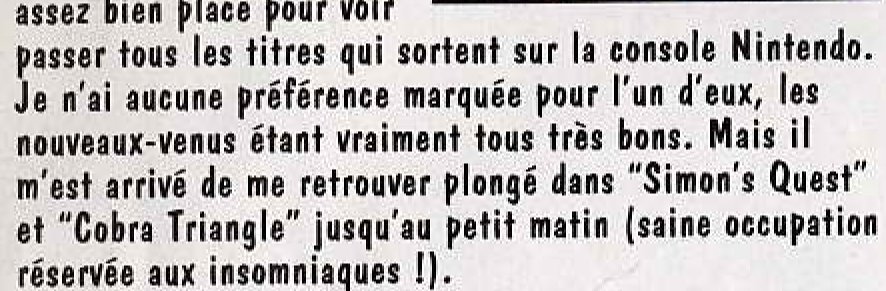
PROFIL D'UN JOUEUR



Nintendo

NAME: MARK SMITH
AGE: 19 ans
PAYS: ANGLETERRE

JEUX FAVORIS :
En tant qu'éditeur du Club Nintendo, position de rêve enviée par de nombreuses personnes (c'est Mario qui me l'a soufflé), je suis assez bien placé pour voir passer tous les titres qui sortent sur la console Nintendo. Je n'ai aucune préférence marquée pour l'un d'eux, les nouveaux-venus étant vraiment tous très bons. Mais il m'est arrivé de me retrouver plongé dans "Simon's Quest" et "Cobra Triangle" jusqu'au petit matin (saine occupation réservée aux insomniaques !).



RESULTATS OBTENUS SUR LA CONSOLE NINTENDO:
Excepté ma réussite à "Mega Man II" en moins de quatre heures et mon score de plus d'un million de points à "Cobra Triangle", et tout ça dans la même journée (qu'est-ce que j'avais bien pu manger ce jour-là ?), rien de bien glorieux à vous signaler. Je passe le plus clair de mon temps de travail à jouer à chaque jeu jusqu'à la fin, et si d'autres petits veinards pouvaient jouer autant que moi, je suis certain qu'ils réaliseraient sans difficulté les mêmes exploits que moi !

Nintendo

PASSIONS :
Bien que je passe maintenant le plus clair de mon temps de travail à assouvir l'une de mes passions, on peut encore me surprendre chez moi en train d'affronter ma petite amie dans toutes sortes de jeux Nintendo. A part ça, mes centres d'intérêt comprennent le football, les commentaires sur le football, les matches de football, les amis (qui me permettent de parler encore de foot), et d'une manière générale la belle vie !

AMBITIONS :
Annoncer au monde entier que je suis arrivé au bout de "Mega Man II" en quatre heures ... retomber de mes nuages quand un petit malin arrivera à faire mieux ... et battre Luigi à "Tetris" (je suis sûr qu'il triche). L'une de mes ambitions de toujours est aujourd'hui accomplie : devenir éditeur du Club Nintendo !!

NOTES

Si vous voulez dévoiler votre profil au Club Nintendo, faîtes-le nous parvenir, accompagné d'une photo d'identité bien nette. Nous nous ferons un plaisir de publier un maximum de profils dans les prochains numéros.

TOP DES CINQ MEILLEURS JEUX

Quels sont les Jeux favoris des possesseurs de consoles Nintendo ? Découvrez-les ici ! Les membres du Club Nintendo de toute l'Europe nous ont fait parvenir leur top des cinq meilleurs jeux et vous trouverez ci-dessous les résultats obtenus.

1 LEGEND OF ZELDA 1
2 SUPER MARIO BROS. II 2
3 SUPER MARIO BROS. 3
4 ADVENTURE OF LINK 4
5 TRACK & FIELD II 5

Envoyez-nous votre liste (par ordre de préférence) à l'adresse suivante:
Top Cinq de Luigi, Club Nintendo, BP 14, 95311 CERGY-PONTOISE CEDEX, France.

Trucs et Astuces

Simon's Quest™

Le temps est sérieusement compté pour notre héros Simon Belmont : il doit découvrir les parties du corps de Dracula très vite s'il veut mettre fin au mauvais sort que le Comte lui a jeté. Pour recueillir les pièces manquantes du corps, il doit tout d'abord découvrir les manoirs. Voici quelques indices qui vous mettront sur la voie ...

Manoir de Bekerley

Dès le début, dirigez-vous sur la droite et restez sur le chemin le plus haut : il mène au manoir.



Manoir de Lauber

Au départ, allez à droite puis vers le bas, jusqu'à ce que vous parveniez au Lac Yuba. Une fois au lac, tenez le cristal bleu ou rouge dans la main et mettez-vous à genoux.

Manoir d'Aruba

A partir du Manoir de Bodley, allez sur votre gauche jusqu'à un lac. Agenouillez-vous, puis continuez sur votre gauche jusqu'à ce que vous arriviez à un manoir (là encore, vous devez tenir le cristal rouge).

Manoir de Bodley

Au départ, dirigez-vous sur la gauche et laissez le passeur vous faire traverser la rivière (NE lui montrez PAS votre coeur). Poursuivez sur votre gauche jusqu'à ce que vous arriviez à une impasse (DEBORAH CLIFF); agenouillez-vous tout en tenant le cristal rouge dans la main.

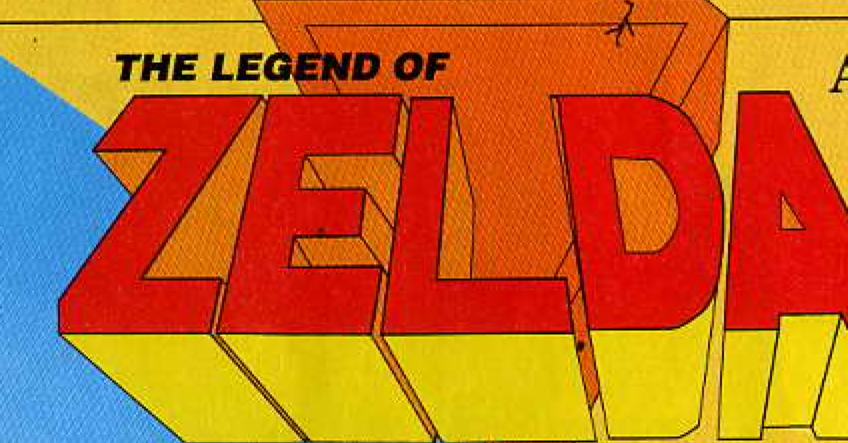
Brahms

Dirigez-vous vers le passeur, désignez-lui votre coeur, et, lorsqu'il vous a fait traverser la rivière, continuez sur votre gauche jusqu'au manoir.

Castlevania

C'est le domaine de Dracula, et le chemin qui y mène est particulièrement ardu. Mais le simple fait que vous soyez parvenu jusqu'ici prouve bien que les dangers ne vous font pas peur !



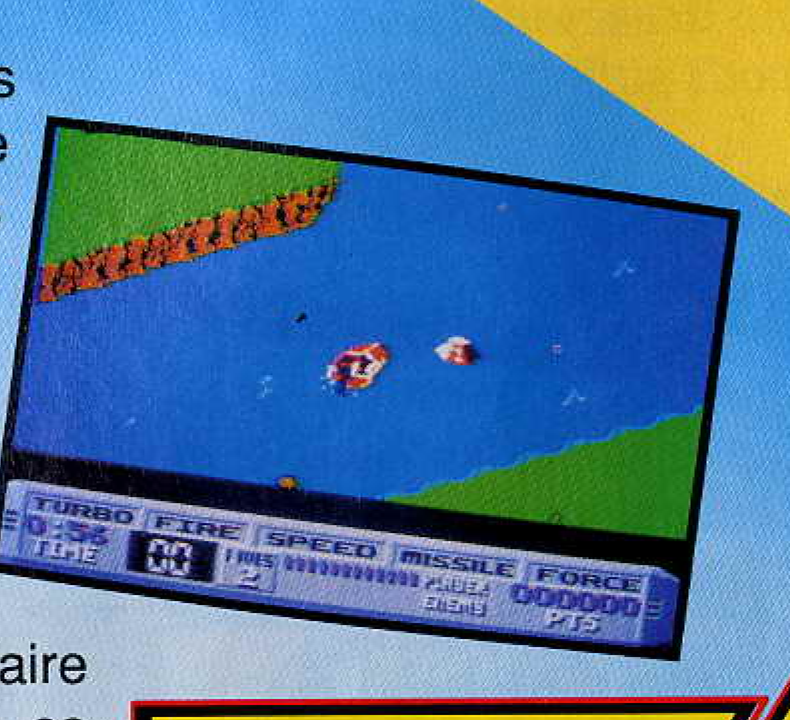


Autre truc rapide mais tout aussi utile, cette fois-ci pour "The Legend of Zelda." Dans certaines pièces du labyrinthe, lorsqu'il y a différentes sortes d'ennemis, vous devriez pouvoir éviter l'affrontement avec les ennemis les plus coriaces. Venez simplement à bout des monstres les plus petits en ne laissant en vie que les monstres les plus rudes. Quittez alors la pièce et revenez. Il arrive que les monstres les plus coriaces se soient métamorphosés en monstres moins redoutables qui vous poseront moins de problèmes pour traverser la pièce en question.

Cobra Triangle

Collecte des armes

Au premier niveau, nous vous conseillons de rassembler toutes les nacelles, augmentant ainsi votre vitesse et vos missiles, et laissant le temps s'épuiser, jusqu'à ce que votre puissance soit au maximum. Comme il existe une vie supplémentaire à proximité du début de ce niveau, vous pourrez continuer à ramasser les nacelles tant que vous le voudrez sans risquer de perdre une vie.



Points supplémentaires

Si vous tournoyez en appuyant sur la flèche directionnelle gauche ou droite à la fin de chaque niveau, vous pourrez récolter des tonnes de points supplémentaires ! Vous gagnerez également 1000 points si vous appuyez rapidement sur le bouton de tir au début de chaque niveau.

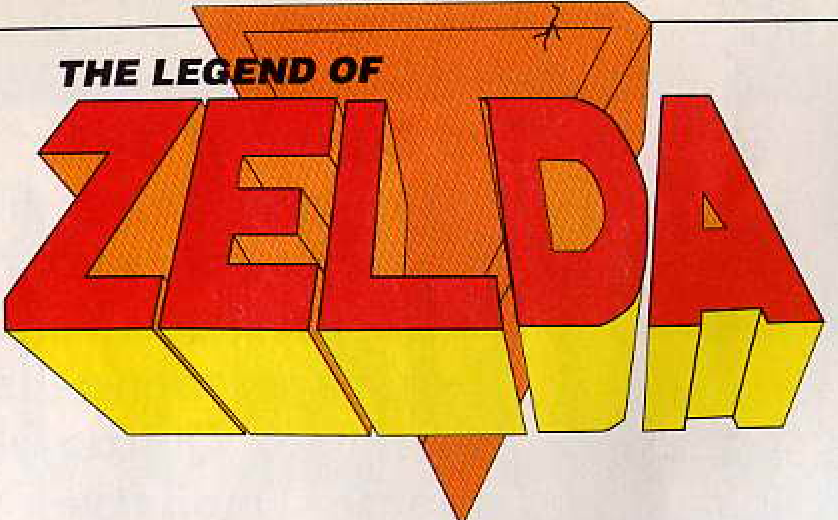


Kid Icarus

Ce truc est court mais sympa : en tapant le code suivant, vous aurez la joie de découvrir que Pit est invincible et qu'il partira du début d'Overworld Fortress.

ICARUS FIGHTS
MEDUSA ANGELS







COMMENT PARVENIR AU NIVEAU CINQ ?

Vous devez tout d'abord vous rendre dans les Collines Perdues; puis il vous suffit de monter d'un écran QUATRE fois !

MAIS QUI EST DONC BAGU ?

ZELDA II
The Adventure of
LINK



Avant que Link puisse traverser la rivière dans Saria Town, il doit découvrir Bagu l'ermite, qui lui remettra une lettre permettant à notre héros de traverser le fleuve. Pour dénicher Bagu, Link doit explorer les bois situés au nord-ouest de Saria Town.

OU PEUT BIEN SE CACHER LE MARTEAU?

Une fois que Link a traversé la rivière dans Saria Town, il doit pénétrer dans les cavernes de Death Mountain, qui mènent au marteau. Systématiquement, prenez les cavernes qui mènent à l'est, excepté lorsque ce n'est pas possible (vous prendrez alors les cavernes situées au sud). Lorsque vous arrivez au pied de la montagne, vous devez entrer dans la grotte située sur la droite, c'est elle qui abrite le marteau.



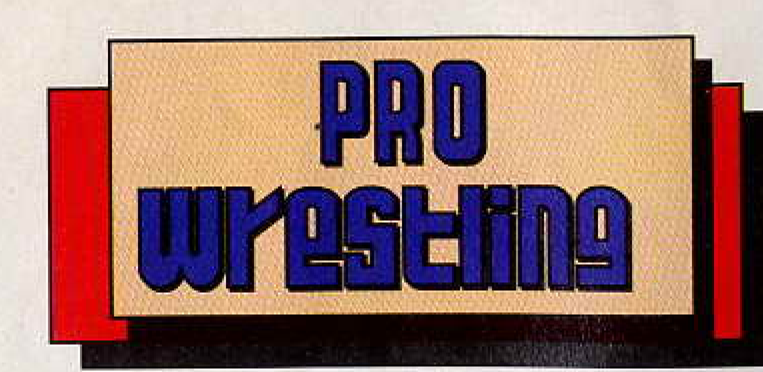


COMMENT PARVENIR AU MONDE 7-4 ?

Voilà un tuyau fort précieux. Courez tout d'abord sur votre droite jusqu'à ce que vous arriviez aux ascenseurs; longez alors le bas de l'écran, et vous rencontrerez deux plates-formes. Prenez la plate-forme inférieure puis sautez jusqu'au premier tas de briques que vous pouvez atteindre.

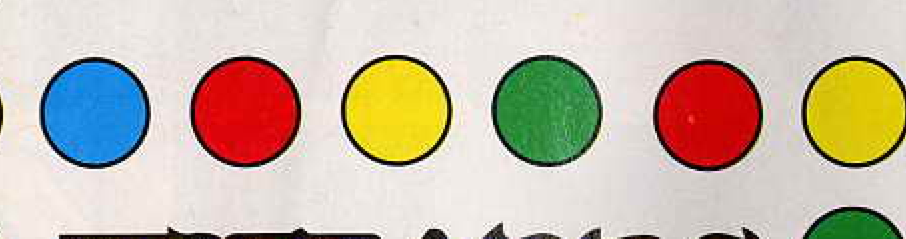
Ensuite, passez en courant la première pompe à incendie et poursuivez votre route vers le haut jusqu'à ce que vous parveniez à une grande brèche suivie d'une petite plate-forme. Sautez sur la plate-forme, laissez-vous tomber, dirigez-vous sur votre gauche le long de la plate-forme inférieure, tombez, allez à droite, puis sautez sur la plate-forme suivante. Courez sur cette plate-forme, sautez jusqu'à la plate-forme suivante, allez à gauche, tombez, allez à droite, et sautez jusqu'à la plate-forme du haut. Continuez alors votre route sur votre droite, et vous découvrirez rapidement ce que vous cherchiez !





Pour gagner tous les combats, essayez donc le truc suivant: Sélectionnez d'abord Starman et, dès que le jeu commence, remontez-le contre la corde du haut. Quand votre adversaire arrive sur vous, courez dans la direction opposée, rebondissez contre les cordes et utilisez le coup croisé volant pour mettre l'autre lutteur à terre. Utilisez cette technique jusqu'à ce qu'il ne puisse plus se relever, soulevez-le alors et projetez le hors du ring (cela se corse! NdE). Sautez sur lui depuis le ring, amenez-le sur la scène et attendez tout simplement que l'arbitre compte jusqu'à 20.

A. Chamberlain, G.B.



Quand vous êtes en face du sorcier, la meilleure arme à utiliser est la baguette, mais sachez vous montrer rapide.

Ross Morgan, G.B.

LES ASTUCES DE NOS LECTEURS



Si vous percutez, appuyez vite sur la touche START pour marquer une pause et redémarrer le jeu. Vous aurez gagné ainsi plusieurs secondes. Ce truc marche encore mieux avec le NES Advantage.

N. Morton, G.B.

Si vous avez rencontré un problème, et si vous n'êtes pas parvenu à vous en sortir, n'hésitez pas à appeler le SOS NINTENDO au 16.1.34.64.77.55. Des conseillers répondront à vos questions du lundi au vendredi de 9h à 19h (18h le vendredi). Vous pouvez également nous contacter sur le Minitel en tapant 3615 code NINTENDO ou bien par courrier à l'adresse qui figure ci-dessous.

De même, si vous avez découvert des trucs sur les jeux Nintendo, faites-en profiter les milliers d'autres lecteurs en les envoyant à l'adresse ci-dessous:

TRUCS ET ASTUCES
Club Nintendo
B.P. 14
95311 Cergy-Pontoise Cedex
France



Quand vous encaissez un corner, placez la flèche à l'extrémité opposée d'où vous shootez et appuyez sur la touche A. Le ballon va glisser doucement dans le but en laissant le gardien de but bouche bée.

T. Lionel, France

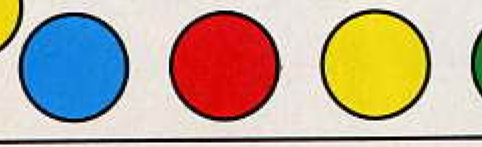
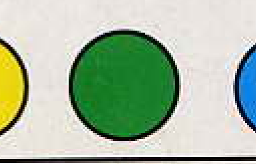
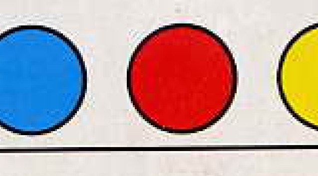
LIFE FORCE

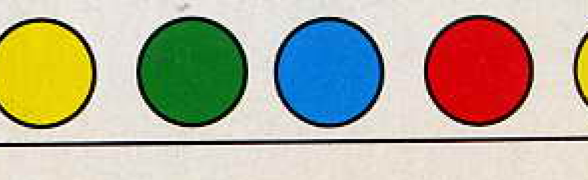
Dans le jeu à deux joueurs, si un des joueurs perd toutes ses vies, il peut voler un vaisseau à son co-pilote en appuyant en même temps sur les touches A et B.

Allan Eustace
Angleterre

Quand vous avez une OPTION et que vous êtes détruit, une petite balle traverse lentement l'écran. Attrapez-la et vous récupérerez l'option.

D. Cédric, France



Coup d'oeil Furtif

Un petit coup d'oeil sur quelques jeux prochainement disponibles...

ROBOCOP

Mi-humain, mi-robot, cent pour cent flic. "Robocop" est l'incarnation-même de la loi.

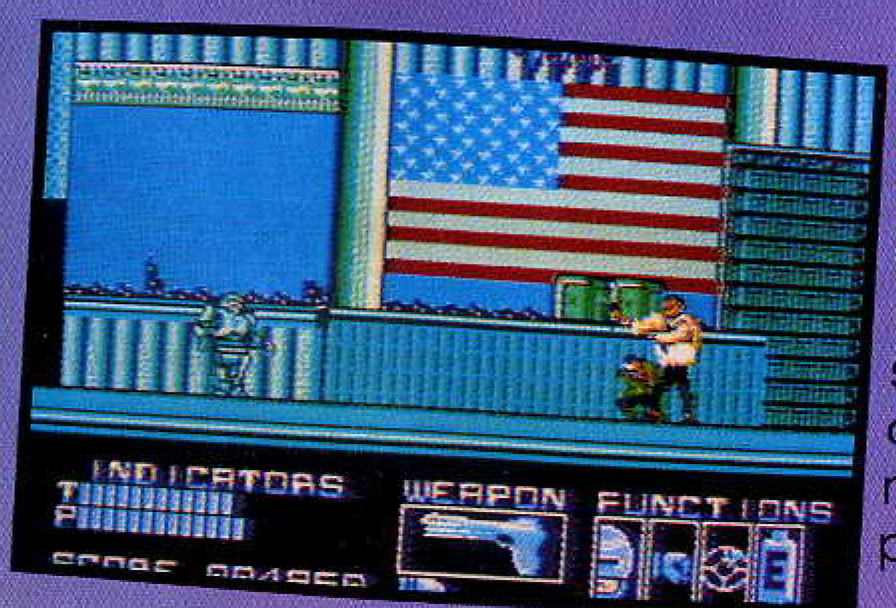
A Détroit, le crime et la violence sont venus à bout des forces du gouvernement, qui a transformé les services de police locaux en une entreprise indépendante dénuée de tout complexe en matière de droits de l'individu, du moins en comparaison avec les officiers de police ordinaires. Ces types ont mis au point Robocop, qui a rencontré un succès instantané auprès du public. Il commence son dur combat contre le crime avec beaucoup plus de succès que le service de police précédent.



La mission de Robocop consiste à nettoyer la ville de la vermine et à sauver les otages détenus par les employés municipaux mécontents. Mais la corruption règne également parmi les dirigeants de la police, mettant en danger l'avenir de Detroit.



Une directive mystérieuse est capable de freiner toute action de Robocop. Quelle est donc cette directive ? Pouvez-vous aider Robocop à anéantir les gens qui font peser cette menace ?



"Robocop" est sans aucun doute un super jeu qui colle parfaitement à l'intrigue du film et comporte quelques petites surprises supplémentaires de son cru. Les fans d'action ne le manqueront sûrement pas !!



SPY VS SPY

Les fans du magazine MAD reconnaîtront dans les personnages de ce jeu les deux espions de la bande dessinée du même nom. Comme dans la revue, l'Espion Noir (Black Spy) et l'Espion Blanc (White Spy) s'en prennent constamment l'un à l'autre, pour terminer dans une lutte des plus étonnantes qui soit !

Les deux espions sont à la recherche de documents top secrets, dissimulés quelque part dans une ambassade, et sont prêts à tout pour les obtenir ! Ils disposent tous deux d'une grande variété de traquenards, depuis les chutes d'eau mortelles jusqu'au seau d'eau, qu'ils mettent sur le chemin de l'autre pour tenter de l'empêcher d'arriver jusqu'aux documents.



Courant autour de l'ambassade et tentant de se montrer plus malin que son rival, l'espion déclenche la même hilarité que dans la bande dessinée. Même si vous n'aviez jamais entendu parler de ces deux espions écervelés, vous allez à coup sûr adorer ce jeu quand il sortira à la fin de l'année !!!

BLADES OF STEEL

La foule rugit quand la dernière période du championnat décisif commence. Votre équipe mène par 12 buts à 11, mais il reste encore cinq minutes exténuantes de jeu. Votre équipe est au bord de l'épuisement, mais les p'tits gars tentent d'oublier leurs jambes qui pèsent des tonnes, ils attaquent le camp de l'équipe adverse avec le palet et marquent un nouveau but. Serez-vous de taille à remporter le super-trophée du Hockey sur glace? Faites le test en jouant avec "Blades of Steel" de Konami.

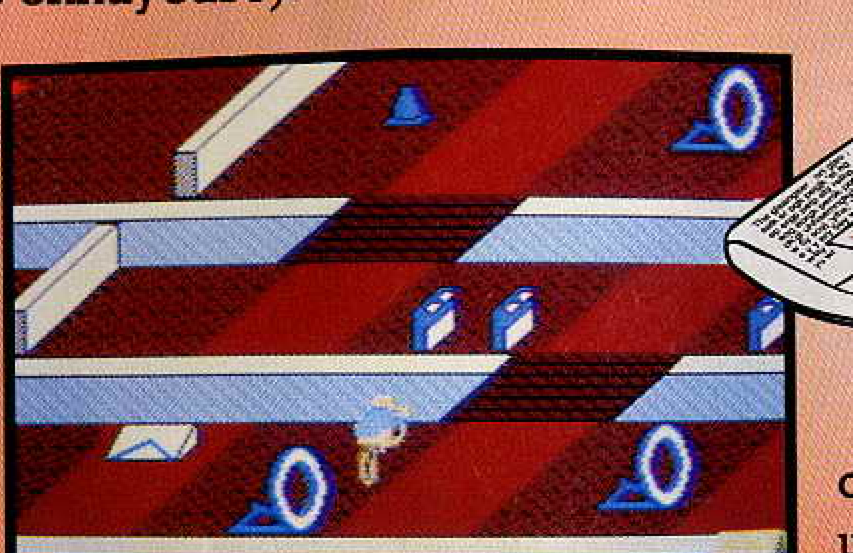
Toutes les émotions et toutes les chutes du Hockey sur glace sont présentes dans ce merveilleux jeu, avec des rencontres à un ou deux joueurs, différentes équipes de niveaux variés, une action pleine de rebondissements et même des séquences de bagarre qui font de ce jeu un must pour les amateurs de sports. L'excitation est à son comble et l'action ininterrompue. Komani nous propose là un jeu vraiment exceptionnel ! Il devrait envahir nos vitrines dès l'automne prochain.

BLADES OF STEEL

PAPERBOY

Livrer des journaux n'est pas si facile que la plupart des gens veulent bien le croire. Des chiens enragés, des clients renfrognés, des êtres singuliers qui ne devraient sortir que pour Halloween, des anges de la mort chevauchant des motos et tout un tas d'autres individus peuvent vous rendre la tâche très rude (mais, au moins, elle ne sera jamais ennuyeuse).

Dans "Paperboy", version future de Mindscape, vous devez guider notre héros dans sa tournée, lui faisant éviter de nombreux obstacles, pour livrer les journaux à ses clients. Si vous ne parvenez pas à livrer les journaux aux bons clients, ou commencez à casser des carreaux ou à manquer les boîtes aux lettres, vous allez rapidement perdre des abonnés et pourriez bien finir par vous faire renvoyer ! Vous avez une semaine entière pour faire vos preuves, chaque jour présentant de nouvelles épreuves. Pourrez-vous tenir la semaine et garder votre boulot, ou au moins, votre santé mentale ?!



Ce jeu d'arcade devrait rencontrer un grand succès lors de son lancement sur la console Nintendo. Guettez l'étude complète à venir prochainement !

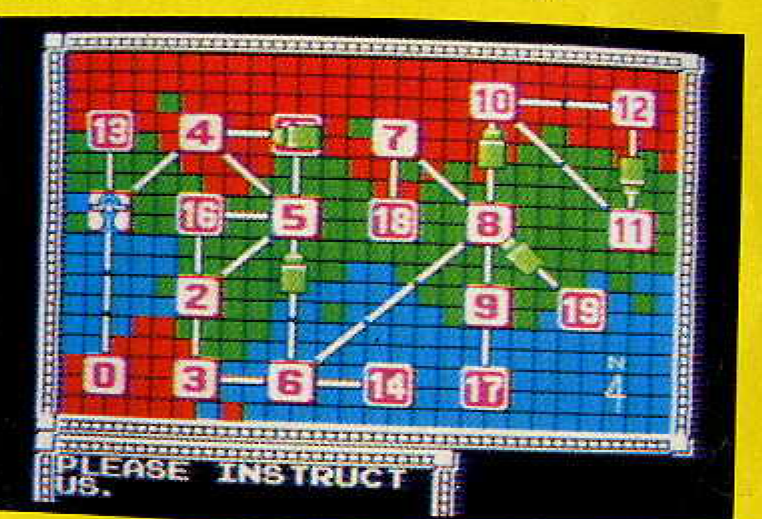
BIONIC COMMANDO

Après avoir rencontré un énorme succès dans les jeux d'arcade, le lancement du "Bionic Commando" est maintenant prévu sur la console Nintendo, et il n'a perdu aucun de ses attraits au cours de son adaptation.

En voici le thème: vous avez été envoyé en territoire ennemi pour tenter de retrouver un autre agent du nom de Super Joe. Vous devez atteindre un certain nombre de zones, toutes mieux gardées les unes que les autres, et vous devez retrouver et activer toute une gamme d'objets différents.



Outre la méthode de commande très originale de ce jeu, les moyens par lesquels vous devez infiltrer chaque zone donnent à "Bionic Commando" son caractère très différent des autres jeux du même genre. Il ne s'agit plus simplement de se précipiter en avant avec l'arme au point. Vous devez mettre en pièces des ordinateurs, découvrir les secrets de l'ennemi et, à un niveau particulier, passer à la dérobée devant les gardes sans vous faire reconnaître !



Ce jeu est tout bonnement superbe, alors ne manquez pas sa sortie très prochainement chez votre revendeur habituel.

BUBBLE BOBBLE

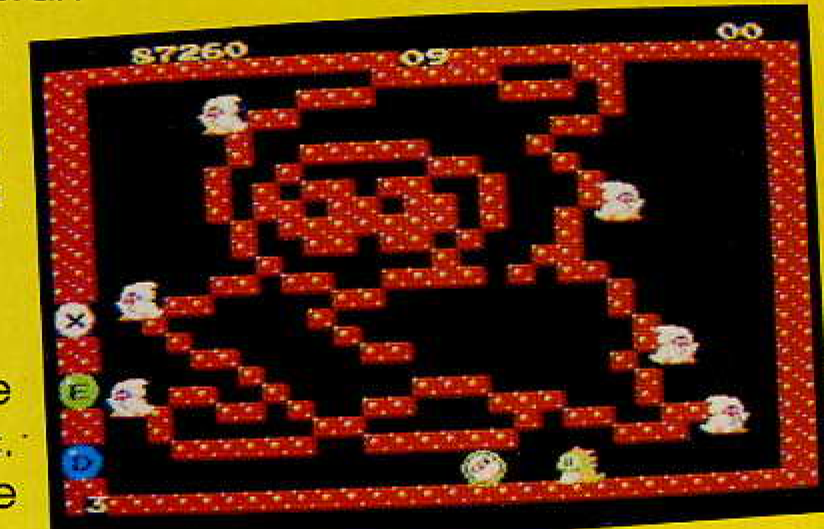


Eloignez un instant Mario et Luigi : Bub et Bob sont arrivés ! Leurs amis ont été enlevés par le démoniaque Baron Von Blubber, et sont détenus en captivité dans un univers magique composé de cavernes et de démons. Pourrez-vous les aider à récupérer leurs amis ?





"Bubble Bobble" est un jeu fabuleux, avec tout un tas de niveaux et une action à deux joueurs en simultané. Pour passer d'un écran à l'autre, vous devez détruire les ennemis en soufflant des bulles dans leur direction, puis en les faisant éclater. Chaque écran comporte un certain nombre de plates-formes et, pour parvenir à certaines d'entre elles, vous devrez sauter sur vos propres bulles et vous laisser porter par elles.



Des bonus apparaissent de temps à autre, certains vous permettront de passer directement à un autre niveau, de faire crépiter des balles, etc. Taito nous livre ici un véritable petit bijou, qui plaira à tous les adeptes de la console Nintendo de sept à soixante dix-sept ans.

SILENT SERVICE

"Silent Service" est l'un des nouveaux jeux développés récemment par toute une série d'entreprises pour la console Nintendo, notamment par Konami. Vous êtes aux commandes d'un sous-marin engagé dans la seconde guerre mondiale, aux prises avec les navires ennemis dans l'Océan Pacifique.



Il s'agit d'une authentique simulation, adaptée à la console Nintendo à partir de la version pour ordinateurs PC et dans laquelle vous devez utiliser vos plans et instruments pour vous diriger, prendre des décisions rapides pour le sous-marin, et essentiellement recréer les actions de la seconde guerre mondiale. Les navires ennemis surviennent en pagaille, et vous n'avez pas une minute à vous pour souffler, de nuit comme de jour. Leur volonté de vaincre est aussi grande que la vôtre !!



Les éléments tactiques et stratégiques de "Silent Service" en font un modèle du genre. Guettez l'étude détaillée dans un numéro à venir.

Boîte aux Lettres

Club Nintendo,
BP 14,
95311 Cergy Pontoise Cedex,
France.

Cher Mario

Je veux libérer ma conscience et au travers de cette lettre te faire des aveux. J'ai acheté la console Nintendo pour mon fils Anthony qui a 5 ans. Ce jeu a mis la révolution dans notre ménage et ma femme a vite compris que j'avais acheté la console pour moi aussi (j'ai 32 ans). Anthony est à l'aise avec Super Mario 1 et 2. Ma femme qui avait mal pris l'arrivée de Mario dans nos soirées a fini par succomber à son charme et nous avons maintenant une dizaine de cartouches. Quant à nos amis, ils ont fini par acheter leur propre console, nous étions vraiment trop nombreux devant l'écran.

Bravo Nintendo.
Christian B. - France

Cher Christian, rassure-toi, la nintendomanie est sans gravité aucune, mais elle frappe à tous les âges et en plus elle est contagieuse.

Elle te fera partager en famille de grands moments de joie et de suspense. Rassemblés autour de la console, vous vivrez des instants d'émotion et de rire qui vous feront passer d'excellentes soirées.

Alors amusez-vous bien et de temps en temps laissez les manettes à Anthony.

Mario

Bravo cher Club Nintendo!!!

Dès que je reçois votre magazine, je suis surexitée, fébrile, hystérique, impatiente ... D'ailleurs à chaque fois que je finis de le dévorer, je le referme en me disant (complètement exténuée) "vraiment ils sont géniaux".

Cependant, je suis étonnée de voir que la majorité des Nintendomaniaques qui vous écrivent est constituée de garçons. Je suis sûre que des tas de filles comme moi jouent à s'en arracher les cheveux, ou à en mordre la manette dans un excès de rage!

Continuez à nous faire d'aussi grandes joies dans les prochains numéros. Toute ma famille se joint à moi pour vous féliciter. A bientôt!

Catherine M. - France

Chère Catherine, quel tempérament tu as! Je ne me doutais pas que le magazine du Club pouvait te faire cet effet là et j'avoue sans honte que j'en suis très fier.

Les garçons sont en effet plus nombreux à nous écrire que les filles ce qui ne veut pas dire que celles-ci soient moins acharnées qu'eux... Je croirais même le contraire, lorsqu'elles sont atteintes de nintendomanie, on ne peut plus les arrêter. Seulement voilà: parmi les membres du Club Nintendo nous avons une majorité de garçons et on retrouve la même proportion dans les courriers.

D'ailleurs Luigi et moi aimerions bien que nos lectrices prennent un peu plus souvent la plume pour nous écrire!

A bientôt,
Mario

Salut Mario,

Je voudrais te raconter une anecdote amusante. Un ami qui a une console d'une autre marque que Nintendo a lu une lettre que je t'adressais au sujet de "Double Dragon II", et fut pris d'un grand éclat de rire car il avait déjà ce jeu. Il resta bouche bée lorsque je lui montrai que ce titre allait sortir sur ma console préférée.

Puis il piqua une crise de colère et repartit tête basse en decouvrant que "Batman", Tetris", et "Fester's Quest" allaient aussi sortir prochainement. J'éprouvai la plus grande satisfaction.

Tous les 2 mois je reçois votre magazine et je me prépare à des sensations fortes, lorsque j'ai lu le numéro 2, il m'a fallu plusieurs heures pour m'en remettre, j'en frémis encore!

Vive le Club Nintendo
Michaël G. - France

Cher Michaël, merci pour la petite histoire! J'espère que ton ami n'est pas trop fâché ... Sais-tu que Luigi et moi nous sommes très heureux de travailler pour la plus grande satisfaction des Nintendomaniaques passionnés, comme toi!

Cinq nouveautés sont sorties très récemment et tu as dû voir dans le magazine numéro 3 que cinq autres titres vous attendaient.

Merci à tous ceux qui nous envoient des félicitations et surtout ne vous imaginez pas que nous allons nous endormir sur nos lauriers pour autant.

Amitiés,
Mario

UNE HOT-LINE A VOTRE SERVICE



J'aimerais vous présenter aujourd'hui le Service Consommateurs, avec photos à l'appui!

Il y a Claire (blonde comme Zelda!), Josué (notre M. Nintendo expert en jeux), Christophe, Pascal, Dominique, Patrick, Gano (surnommé Ganon) et bien d'autres vont venir nous rejoindre trés prochainement.

Faut-il vous préciser qu'ils sont tous atteints de Nintendomanie aiguë, ce qui est un signe de reconnaissance chez nous. Ils sont très calés sur les jeux et même Luigi a du mal à les battre.

Heureusement que j'ai de l'aide sinon je ne saurais plus où donner de la tête, car figurez-vous que nous recevons entre 2000 et 2500 appels par jour et jusqu'à 3500 le mercredi! Nous avons même fait une pointe à 5500 en juin !!! Pitié! Si vous continuez à ce rythme là vous allez faire exploser notre standard.

Cependant, toute l'équipe est super contente de vous avoir au téléphone et nous faisons tout notre possible pour vous éviter d'attendre au bout du fil. Alors surtout continuez à appeler le 16.1.34.64.77.55, mais n'oubliez pas que vous pouvez également nous joindre sur le **Minitel** en tapant **3615** code **NINTENDO**.

EXCLUSIF: CLAIRE REPOND AUX QUESTIONS DE MARIO

Mario: Pourquoi as-tu choisi de venir travailler chez Nintendo?

Claire: J'adore les jeux et je rêvais de venir chez Nintendo, le paradis des fans de consoles vidéo. Et puis, je peux bien te l'avouer maintenant, je n'ai pas su résister à ton charme!

Mario: Oh là là!!! Mais tu n'en as pas assez de répondre toujours au téléphone?

Claire: Lorsque j'étais dans l'embarras, je n'avais personne à qui m'adresser et c'était bien ennuyeux. Alors je comprends tout à fait les gens qui nous appellent!

Mario: Les Nintendomaniaques qui appellent sont-ils surpris de tomber sur toi?

Claire: Oh oui très souvent! Mais pourquoi y auraient-ils seulement les garçons qui joueraient sur les consoles?

Mario: C'est vrai! Ne soyons pas machos! Merci Claire, je te laisse retourner à ta console.




GAME BOY TM
IL ARRIVE
LA PREMIERE CONSOLE
PORTABLE AU MONDE,
AVEC SES CARTOUCHES
INTERCHANGEABLES,
SES ECOUTEURS STEREO
ET SON CABLE VIDEO LINK
QUI PERMET DE JOUER A PLUSIEURS
QIX
ALLEYWAY
GOLF
SOLAR STRIKER
TENNIS
SUPER MARIO LAND
DOT MATRIX WITH STEREO SOUND
BATTERY
Nintendo GAME BOY TM
SELECT
START
Nintendo GAME BOY
TETRIS